Realizati o aplicatie de tip consola care contine trei clase: Numar , Program si Vector.

Clasa **Numar** va contine campul private x de tip uint si metodele publice:

\* Prim care va intoarce valoarea true daca valoarea retinuta de x este prima si false alftel

\* Invers care intoarce inversul lui x

\* Cmmdc metoda statica cu 2 parametrii, nr nat, care intoarce cel mai mare divizor comun al lor

\* Palindrom metoda care intoarce true daca nr x este palindrom , fals altfel.

\* CMMMC, metoda statica care intoarce cel mai mic multiplu comun a doua numere primite ca parametrii (folositi formula a\*b/cmmdc(a,b) )

\* un constructor cu un parametru care initializeaza campul x cu valoarea parametrului

\* un constructor fara parametrii care initializeaza campul x la valoarea 0.

\* o metoda publica GetX care intoarce valoarea campului x.

Clasa **Program** va contine doar metoda Main in care se va scrie cod ce testeaza toate metodele din clasa Numar.

Definiti in acelasi fisier si o clasa **Vector** care va avea 2 campuri publice: sir de tip tablou unidimensional cu elemente de tip **Numar** (tip definit prin clasa de mai sus) si campul n numar natural care va retine numarul de elemente din sir. Clasa va contine si metodele publice:

* Citire care va citi de la tastatura elementele unui vector si va initializa campurile clasei
* Afisare care va afisa elementele retinute in campul sir
* Max – va intoarce valoarea maxima retinuta in campul sir
* Ordonare – care va ordona crescator elementele din campul sir

In metoda Main din clasa Program se va crea si un obiect de tip Vector pentru care se vor citi numarul de elemente si elementele sirului, se vor afisa elementele sirului, se va afisa maximul din sir, se va ordona crescator si se va afisa dupa ordonare si pe rand diferit se vor afisa elementele prime din sir (veti folosi metoda Prim din clasa Numar).